Type de jeu : FPS

Map (blockout unity) permettant d’effectuer tous les déplacements possibles. (Saut, Escalier, Pentes, Glissade, Dash, double saut )

**DA**

Pas trop réaliste.

Inspiration : OW, Fortnite, WoW, Borderland. (Cell shading si on est chaud)

**Déplacements**

* Directions
* Dash
* Double Saut
* Téléportation ???
* Glissade
* Pente
* Escalier

**Armes Principales**

* Armes à feu
  + AR
  + Pistolets
  + Long Rifle
  + Lance grenades, roquettes
* Armes Blanches
  + Couteaux
  + Epées
  + Dagues
  + Marteau

**Pouvoirs/Capacités**

* Bouclier
* Invisibilité
* Vulnérabilité
* Boost vitesse/Dégats/Santé
* Arrêter le temps
* Heal
* Levitation → Déplacement de l’adversaire
* Invincible
* Camouflage

**Règle du jeu**

* 1 v 1
* BO3
* Arène de taille moyenne
* Tuer l’autre
* (Ajouter des objectifs au bout d’un certain temps?)
* Les deux joueurs commencent “à égalité”
* Chaque joueur choisit son équipement au début de chaque round (temps imparti)
* Objectifs pour faire évoluer son perso pendant le combat

**Interface en jeu**

* Barre de vie au dessus du joueur adverse
* Munitions
* Barre de vie perso
* Pouvoir
* Score
* Temps
* Tableau stats
* Minimap

**Interface Menu**

* Trouver une partie
* Choix de l’équipement
* (Choix des arènes?)
* Profil
* Stats
  + Précision
  + Dégâts
  + Ratio Kills/Deaths
  + Ratio Victoires/Défaites
* Menu options (sons, graphismes, touches)

**Type d’objectif**

* (???)

**Orga**

Trello : Etiquettes par version et par “groupe”

Git pour unity

Fichier excel : Les données importantes (masse, taille, longueur etc...)

**Version 1**

**Objectif : Deux capsules se déplacent dans une map classique.**

Mettre en place le Git

Déplacements de base (Saut + direction, camera) (Capsule)

Map (Formaliser les blocs)

Réseau

**Version 2**

Deplacement (Dash, Escalier, Pente, Glissade, Dash, double saut